

## 江別市における児童の体力向上に関する研究（第13報）A小学校における「朝の運動遊び」でのジュニアリーダー育成の試み

著者	大宮 真一，晴山 紫恵子，石井 由依，増山 尚美，竹田 唯史，山本 公輔
雑誌名	北翔大学短期大学部研究紀要
巻	54
ページ	13-27
発行年	2016
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1136/00002091/">http://id.nii.ac.jp/1136/00002091/</a>

## 江別市における児童の体力向上に関する研究（第13報） —— A 小学校における「朝の運動遊び」でのジュニアリーダー育成の試み ——

Studies on projects for improving children's physical fitness in Ebetsu city 13  
—— An attempt on rearing Jr.leader for morning  
physical exercises in play at A elementary school ——

大 宮 真 一*	晴 山 紫 恵 子**	石 井 由 依***
Shin-ichi OMIYA	Shieko HAREYAMA	Yui ISHII
増 山 尚 美****	竹 田 唯 史****	山 本 公 輔*****
Naomi MASHIYAMA	Tadashi TAKEDA	Kosuke YAMAMOTO

### I は じ め に

本研究は、平成21年度に開始された江別市教育委員会と本学北方圏生涯スポーツ研究センターとの連携による児童の体力向上を目的に江別市立 A 小学校を対象として継続的に実施しながら平成25年度から低学年児童の運動遊びをサポートする上級学年児童の社会性を育むことや、低学年児童が上級学年児童に対して期待したり憧れることで生まれる自己効力感の高まりによる社会性の向上の目的を付加した。つまり、小学校 4 年生から 6 年生で構成されるジュニアリーダー（以下、Jr.L）と 1 年生との異学年交流を通した「朝の運動遊び」へと目的の二重構造化を図ったのである。これまでの研究事業の内容については本学短期大学部研究紀要等<sup>1～5)</sup>に報告してきたが、年度ごとに次年度の課題を設定している。平成26年度の実践では、平成25年度の課題を受け、①学校内や地域に健全な縦の子ども集団による効果、②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成、③子どもが運動遊びに興じることができる空間と時間の確保、④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供、⑤子どもの運動遊びに対する興味関心が高まる安全で安価な用具の開発、の 5 つを課題として挙げ実践した結果、課題①、③、⑤はほぼ達成できたことを報告した<sup>4)</sup>。さらに A 小学校独自の取り組みにより、課題③について「朝運動遊び」で作成した運動遊びプログラムを基に授業間の中休みや昼休みにクラス単位で運動遊びを展開する取り組みが始まったことなどは、クラス担任・児童と本プロジェクトが一緒になって関わることでできる人的環境を提供できるようにすることも今後可能になる兆しが見えてきたことで課題④が達成されていく可能性を示した。

以上のことから課題解決に向けて取り組みを進めてきたが、特に課題②の Jr.L を育てるためのマニュアルの作成については、積極的に 1 年生へのメイン説明担当をしたいという Jr.L の意欲は大きくなったが、説明の仕方に関しては大学生のサポートがないとスムーズに進まな

\* 北翔大学短期大学部こども学科 \*\* 北翔大学北方圏生涯スポーツ研究センター

\*\*\* 北翔大学大学院生涯学習学研究科 \*\*\*\* 北翔大学生涯スポーツ学部 \*\*\*\*\* 札幌こども専門学校

い場面が多々見られたことから改善の余地が大いに残されたことから平成27年度へ繰り越すこととなった。したがって、説明するためのポイントを決め、その中で Jr.L が柔軟に説明できるようなマニュアルを作成していくことを課題として、平成27年度の目的は平成25・26年度の実施形態を継続することにより「Jr.L の育成」とし、今後児童たちの集団中で運動遊びが伝承されたり、教員や大学生指導者の指示的指導体制を弱めながら漸進的に進めることとした。

## Ⅱ 研 究 方 法

### 1) 対象

江別市内の A 小学校を対象とし、4 年生から 6 年生の 24 名が Jr.L を希望して参加した。この Jr.L 制度を実践して平成25年度から 3 年目となるが、平成25年度 4 年生当時から 3 年連続 Jr.L を担当した現 6 年生が 6 名含まれている。

今年度の Jr.L が指導する対象となった 1 年生は 23 名であった。

### 2) Jr.L における 1 年生への指導体制づくり

今年度の Jr.L への応募者は図らずも 4・5 年生が 12 名、6 年生が 12 名であったことから、4・5 年生と 6 年生がペアとなり 1 年生を指導する体制にした。指導ペアづくりは、初日の 2015 年 5 月 8 日（8：05～8：25）に Jr.L のみの任命証<sup>5)</sup>を授与する任命式（図 1）を実施した。今年度の「朝の運動」の実施のねらいと Jr.L の役割を説明した後、体育館の 2 か所の壁に貼られた 12 の個性的なネーム（レッサーパンダ、日本ハムファイターズ、ダイオウイカ、きゅりーぱみゅぱみゅ、コケコッコー、パブロ・ピカソ、妖怪ウォッチ、カーネーション、へのへのもへじ、ブロッコリー、オホーツク海、アナと雪の女王）カードを（図 2）、4・5 年生と 6 年生がペアとなるようにそれぞれ指定された場所に一斉に取り、ペアを探すというゲーム形式を用い短時間で予想の及ばない指導ペア作りを実現した（図 3、表 1）。



図 1 Jr.L 任命式

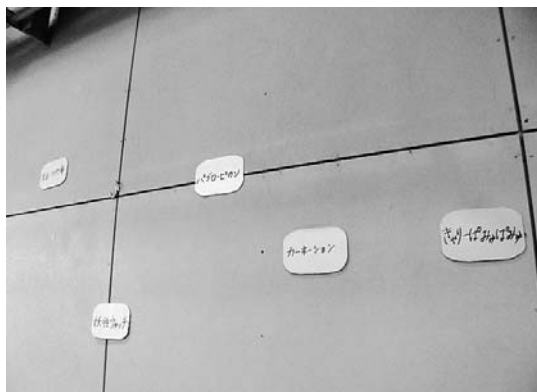


図2 ペア作りのネーム入り色紙



図3 ペア探し

表1 2015年度文京台小学校朝運動 Jr.Lペア名簿

	ペア名	名前	学年	名前	学年
1	レッサーパンダ	S. R.	6	M. S.	4
2	日本ハムファイターズ	Y. K.	6	Ts. Sa.	4
3	ダイオウイカ	O. K.	6	K. D.	5
4	きやりーぱみゅぱみゅ	Tak. Yu.	6	H. K.	4
5	コケコッコー	Ta. Sa.	6	S. M.	5
6	パブロ・ピカソ	M. A.	6	S. Y.	4
7	妖怪ウォッチ	O. S.	6	Y. S.	4
8	カーネーション	M. Y.	6	Taz. Yu.	5
9	へのへのもへじ	A. H.	6	K. K.	4
10	ブロックリー	Y. I.	6	M. H.	5
11	オホーツク海	S. K.	6	T. A.	5
12	アナと雪の女王	S. S.	6	K. S.	4

### 3) Jr.Lにおける1年生への指導方法（リーダー会議と輝きカード）

平成27年度のA小学校での朝の運動における実践については、竹田ら<sup>6)</sup>が報告しているように、合計33回の実践中、本学（含む大学・短大部）の教員及び学生スタッフとJr.Lが運動遊びを体験しながら1年生を指導するためのプログラムを体験する機会とする日をJr.L会議の日と称し、またJr.Lが1年生に運動遊びを教え・リードする日を「Jr.L指導日」と称し、それぞれが交互に実施できるように計画した。

なお、「Jr.L会議の日」の最後に、次回に1年生を指導するペアには輝きカード（後頁に実践例を記載）と称す指導の要領やメモが自由に書き込めるカードを配布した。指導日には持参して、それをもとに1年生と他のJr.Lとの運動遊びをリードする役割を果たした。指導する運動遊びの内容は「Jr.L会議の日」に体験したプログラムの中から選択する。ただし、Jr.Lの主体性を尊重し指導ペアが考えた展開方法や説明の内容についての意見はできるだけ尊重するよう心がけた。

## Ⅲ Jr.Lにおける1年生への運動遊び指導プログラムと輝きカード記入事例

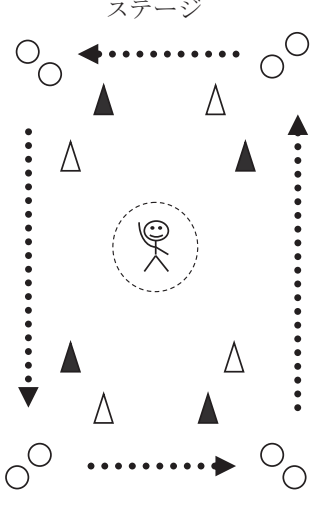
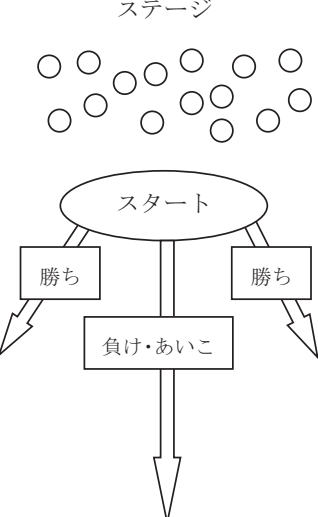
## 1. 資料①

## 1) プログラム実施案

遊びの名称 『1) 色いろいろじゃんけんダッシュ 2) ぐるぐる駅伝』 2015年6月23日(火)

環境構成

8:00 ~ 8:20

ステージ		コーディネーション		運動要素
		定位	○	走 ○
		変換	○	跳
		連結	○	投
		反応	○	支持
		分化	○	その他
		リズム		
		バランス	○	

## 遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ

## 1) 色いろいろじゃんけんダッシュ

ステージに立っている Jr.L とじゃんけんをする。**勝ち**は体育館横の壁に、**負けとあいこ**はステージと反対側の壁にダッシュ＆タッチしてからケンステップの1つに入りしやがむ。最初に1年生がスタートし続いて Jr.L がスタートする。終了の時点でケンステップ内には1年生1人と Jr.L 1人の計2人が入っている状態となる。4色のケンステップを人数の半数用意する。

## 2) ぐるぐる駅伝

1) の遊びで出来た色チームで競う駅伝形式の対抗戦である。

各チームの色と一致するコーナーに移動したら2組に分かれて、それぞれ走る順番を決める。各コーナーの8組が同時にスタートする。一周して自分のコーナーに戻ったら次走者へたすき(ケンステップ)を渡す。チーム全員が走り終わったらアンカーは第一走者へたすきを渡し体育館中央にいる指導者の腕またはフラグコーンにかける。腕へかけた順で勝敗がきまる。

## 遊びの楽しさ

競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他
○	○					

## Jr.Lの指導のポイント

① 1年生が先にステージの Jr.L とじゃんけんしスタートする。続いて Jr.L がじゃんけんしスタートする。

② 壁タッチし戻ってくる1年生と壁に向かってダッシュする Jr.L がぶつからないように注意する。

**Jr.Lが1年生をよけながら走る！**

③ Jr.L は1年生の入っているケンステップに一人ずつ入る。

④ 入っているケンステップの色を確認し色のチームごとに集まって座る。

① 各チーム Jr.L 3人が走ってから1年生3人が走る。

② たすきは肩にかけて走る時の要領を各組の Jr.L が1年生に教える。

③ 最後に走る1年生のアンカーは走り終わったら先頭の Jr.L へたすきを渡す。

④ 受け取ったタスキを中央の腕またはフラグコーンにかけるとき、他の走者に接触しないように気を付ける。

⑤ 勝敗は各色チームの合計で決まる。

## 2) Jr.Lの輝きカード記述例と活動の様子

**輝きカード**

★いつやるの      ぐるぐる 6 月 13 日  
 ★なんちゅう遊び      『へえきでん』  
 ★なにが楽しめるの      (協力してはしること)  
 ★なにを使って、どうやるの

スタート  
 スタートのこと  
 ゴールのこと  
 1番最初にはいた人がいる  
 クループで  
 はしる順番を  
 まめる。

スタート  
 手に入れる(ケンスタート)  
 入った順番で  
 順位が決まります!!

スタート  
 クループで  
 はしる順番を  
 まめる。

★Jr.Lリーダーの名前      S.K.  
 声がよく通り、説明が  
 上手でした。特にチーム分け  
 する時に、みんながわかりやすくて良かったです。(オキナワ海)  
 カードの書き方と図を使って、目で見てイメージしやすく指導カードと  
 トレーニングカード



色いろいろじゃんけんダッシュ



Jr.Lによる結果発表



ぐるぐる駅伝



## 2. 資料②



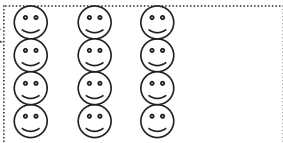
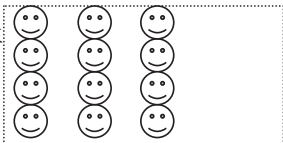
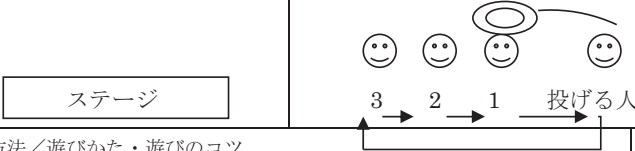

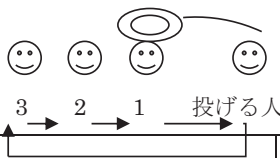
## 1) プログラム実施案

遊びの名称 『輪投げ&amp;キャッチ(2人組と集団遊び)』 Jr.L+1年生


2015年9月15日(火)

環境構成

8:00~8:20

説明とデモンストレーション		コーディネーション		運動の要素	
<p>見本</p>  <p>説明者</p>  <p>1年生</p>  <p>Jr.L</p>  <p>ステージ</p> 		<p>○2人組「バナナ」</p> <p>説明：きやりーばみゅばみゅ &amp;デモ (Tak.Yu.・H.K.)</p>  <p>キャッチ出来たら合言葉を言う</p> <p>○集団遊び「輪投げキャッチ1・2・3」</p> <p>説明：アナと雪の女王 (S.S.・K.S.)</p> <p>デモ：アナ雪+ブロッコリー</p> 		<p>走 ○</p> <p>跳</p> <p>投 ○</p> <p>支持 ○</p> <p>その他 捕る ○</p> <p>リズム</p> <p>バランス ○</p>	
遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ		◎遊びの創作チーム			
Jr.Lが創作した輪を投げる遊びを1年生に伝え、一緒に遊ぶ。		*2人1組（4チーム）			
1) 「手つなぎオニ グループ作り」（集合前）		1.レッサーパンダ			
初めに目的（グルーピング）と方法をJr.Lに説明しておく。		2.日本ハムファイターズ			
Jr.L（各チーム＝2人組）で手をつなぎ、オニとなって1年生2人を捕まえる。1人捕まえたら2人の間にはさみ、一緒に次の1年生をつかまえる。4人組が出来たらグループ作りの完了。		3.ダイオウイカ			
2) グループ単位で体育館の真ん中に集まる。		4.きやりーばみゅばみゅ			
3) 2人組と集団での遊びを説明、発表（デモンストレーション）する。		*4人1組（4チーム）			
4) 2人組「バナナ」		1.コケコッコ、パブロ・ピカソ			
【遊び方】受け手は両掌を合わせて頭上に伸ばし「ろうそく」の形的になる。的は移動しない。投げた輪が「ろうそく」に入ったら「バナナ～」と合言葉を言う。		2.妖怪ウォッチ、カーネーション			
5) 集団遊び「輪投げキャッチ1・2・3」		3.へのへのもへじ、オホーツク海			
【遊び方】受け手は1m間隔で縦に並ぶ。投げ手は輪投げの要領で、1番前の人へ輪を投げ入れる。的は移動しない。入ったら1番前の人がしゃがみ、2番目へ投げる。2つの輪を持ち失敗が2回続いたら終わり。投げた人は3番目のポジションに入り、最初の投げ手が投げ手になるまでローテーションする。		4.ブロッコリー、アナと雪の女王			
6) 4人グループでスペースを確保し遊ぶ。（5分×2種目）		活動のねらい・注意点			
遊びの楽しさ		2人組：発泡スチロールの輪を投げて遊びながら用具の特徴を知り。			
競争		集団：_____の部分は追加ルールなので、開始前にJr.Lに伝えておく			
運		*輪は2人で1個、4人で2個使用			
模倣					
めまい					
達成					
克服					
その他					

## 2) Jr.Lの輝きカード記述例と活動の様子



## 輝きカード

★いつやるの                      9月15日

★なんちゅう遊び    『わなげキャッチ 1.2.3』

★なにが楽しめるの    (わらって投げたり、動かないでキャッチする)

★なにを使って、どうやるの

わなげのわより少し大きめのわを使って  
 Jr.リーダーがなげたわを頭でキャッチ  
 をします。前とまん中と後に一人ずつ立て  
 自分の所に来たわをキャッチします。  
どのようにキャッチしますか。  
 (Jr.リーダーがやってみる)がは

まずやってみせてから説明すると少しのことではわかり  
 るようにしていきます。ためしてみてください。  
 ◎声がはっきり聞え、説明もよくわかりました。

★Jr.リーダーの名前    ・K. S.  
                                       ・S. S.



Jr.Lの遊びの説明と手本



2人組 バナナ



輪投げキャッチ 1・2・3



## 3. 資料③

## 1) プログラム実施案

遊びの名称 『手つなぎ鬼』『ドッジビー』

2015 年 9 月 29 日（金）

環境構成

8:00~8:20

<div>◎チーム</div> <div>1.レッサーパンダ・日ハム VS コケ コッコー・オホーツク海</div> <div>2.ダイオウイカ・カーネーション VS ブロッコリー・アナ雪</div> <div>3.きゃりー・パブロ VS 妖怪・への へのもへじ</div>	<div>「ドッジビー」</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>ステージ</div>		<div>コーディネーション</div> <div>定位○</div> <div>変換○</div> <div>連結○</div> <div>反応○</div> <div>分化○</div> <div>リズム</div> <div>バランス○</div>	<div>運動の要素</div> <div>走○</div> <div>跳</div> <div>投○</div> <div>支持○</div> <div>その他 捕る○</div>				
	<div>遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ</div> <div>1)「手つなぎオニ グループ作り」(5分)</div> <div>初めに目的（グルーピング）と方法を Jr.L に説明しておく。</div> <div>Jr.L（各チーム＝2人組）で手をつなぎ、オニとなって1年生2人を捕まえる。1人捕まえたら2人の間にはさみ、一緒に次の1年生をつかまえる。4人組が出来たらグループ作りの完了。</div> <div>2)ドッジビー（10分）</div> <div>ドッジボール形式のゲームを行う。1チーム12人で、外野2人内野10人で始める。当たったら外野に行く。外野が当たたら内野に戻る。3分の制限時間で残りの1分は輪を2つにする。内野の数が多い方が勝ち。</div>		<div>活動でのねらい</div> <div>◎ルール</div> <div>1.元外野は当てたら戻れる</div> <div>2.首からはセーフ</div> <div>3.2人当たったらこどもに合わせる</div> <div>4.1人目当たって2人目キャッチはセーフ</div> <div>・審判として1コートに1人大学生</div> <div>・ゲームは揃ったところから始める</div> <div>・ジャンケンをして勝ったチームから始まる</div> <div>→開始の合図とともに審判が投げ入れる</div> <div>・元外野は Jr.L が行う</div> <div>・2試合目から様子を見て2個にする</div>					
	遊びの楽しさ	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他
		○		○		○		○

## 2) Jr.Lの輝きカード記述例と活動の様子

**輝きカード**

★いつやるの 9月 29日  
 ★なんちゅう遊び 『ドッチビー』  
 ★なにが楽しめるの (全部) (投げる、走る、にげる)  
 ★なにを使って、どうやるの 元外野の人数は

フリスビー このあたりで説明の時、大切なポイント  
 コートを図で示してわかりやすくしよう  
 ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ① ①  
 1年生  
 今日入学生が  
 1年生をいしました

★Jr.リーダーの名前 ・O. K.  
 ・K. D.  
 (まじが)

グループ分けやコート割り、当日の朝 知らされ、すぐに理解して  
 皆に伝えることが出来ました。どのコートも うまく進行して、1年生も  
 投げたり、楽しくゲームしていました。前に立って堂々と説明出来ました。



Jr.Lによる説明



手つなぎ鬼



ドッチビー

## 4. 資料④

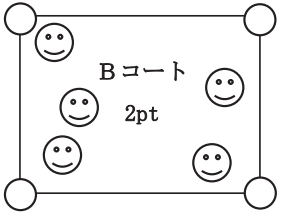
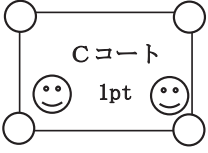
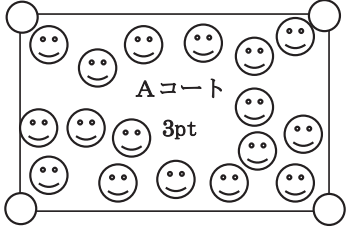
## 1) プログラム実施案

遊びの名称 『サバイバルゲーム－ドッジリング』

2015年12月1日（火）

環境構成

8:00 ～ 8:20

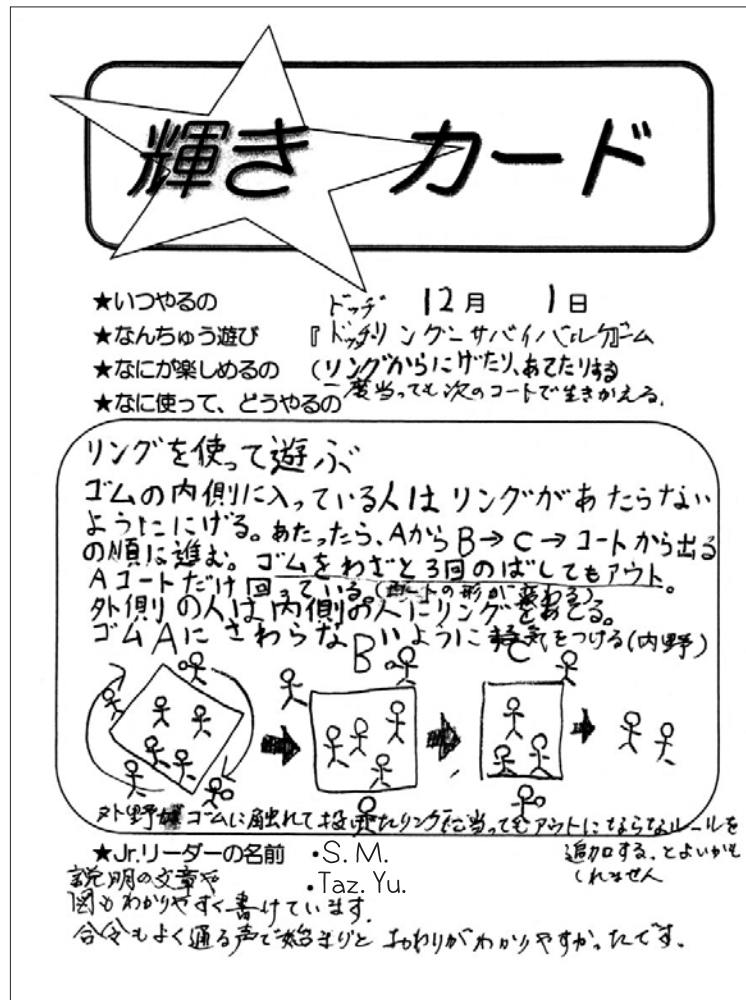
「サバイバルゲーム」				コーディネーション		運動の要素	
<div>○＝サブ指導者 ※四隅に立ち、ゴムを持って コートを作る。</div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>コート作り 4人のうち 1人は審判役</div>				定位	○	走	○
変換	○	跳	△				
連結	○	投	○				
反応	○	支持					
分化	○	その他 捕る ○					
リズム							
バランス	○						

遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ							
1) 『サバイバルゲーム - ドッジリング』（5分×2を2セット）							
1年生対 Jr.L のチーム対抗戦で、ドッジビーの要領を用いた『サバイバルゲーム』を行う。1回目は1年生が内野、Jr.L が外野で、2回目は交代する。勝敗は内野の持ち点の合計で決まる。内野は1人3点の持ち点を持ってAコートから始める。（外野は最初からA、B、Cコートに分かれる。Aコートの持ち手だけが反時計回りにゆっくりと動く）外野が投げたリングに当たったら持ち点は2点になりBコートに移動し、同様にゲームを行う。Bコートで当たったら持ち点が1点になりCコートに移動してゲームを行う。ただし、Cコートでは外野が投げたリングをダイレクトキャッチして生き残ることに使うことができる特別ルールがある。（AコートとBコートは内野がリングをキャッチしてもよいが、外野に返さなければならない。）キャッチしたリングはたすき掛けするなどして持ち続ける。Cコートでリングに当たると持ち点が無くなりコート外となるが、もしリングを持っていれば審判に渡して生き残ることができる。（リング1つ→1人復活）							
遊びの楽しさ	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他
	○		○		○		○

活動でのねらい	
・コートの形が変わっても、ゴムに触らずにビロロンリングに当たらないようにする。（空間認知能力を養う）	
・ビロロンリングをよけ、できるだけポイントが高い所に残る方法を見つける。	
◎ドッジリングのルール	
①首から上もアウトとする	
②2人当たったら、2人ともアウト	
③何人当たっても最後の人がキャッチできれば全員セーフ	
④ゴムを故意に触ったら3回、アウト	
⑤Aだけリングを2つで行う	
⑥判定は各コートの持手の1人が審判となり行い、だされた判定には従う	

遊びが楽しくなる工夫／効果的な声掛け・遊びの応用	
・チーム戦であることを意識できるように、Cコートでたくさんリングをもっている人はリングにあたってしまった友達にリングをあげることができる（リングをもらった人は復活できる）とする。※児童に疑問をもっている様子が見られたら、質問ができるよう学生指導者が声を掛ける。	

## 2) Jr.Lの輝きカード記述例と活動の様子



11/27(金) 事前のリーダー会議にて 大学生 VS Jr.L

## 5. 資料⑤

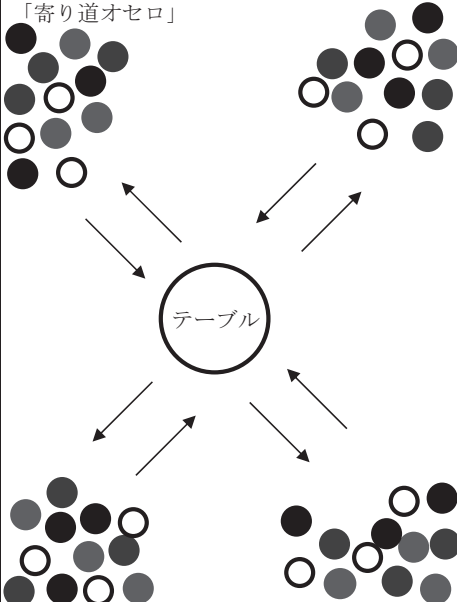
## 1) プログラム実施案

遊びの名称 『寄り道オセロ・宝鬼』

2015年12月15日（火）

環境構成

8:00～8:20

<div>「寄り道オセロ」</div> <div></div>	<div>＜チーム分け＞</div> <div>赤：レッサーパンダ・ブロッコリー・へのへのもへじ</div> <div>青：ピカソ・キャリー・コケコッコ</div> <div>白：日ハム・ダイオウイカ・妖怪</div> <div>黒：カーネーション・アナ雪・オホーツク海</div> <div>※1年生は整列時に4列に並び、チームに分ける。</div>	<div>コーディネーション</div> <table><tr><td>定位</td><td>○</td><td>走 ○</td></tr><tr><td>変換</td><td>○</td><td>跳</td></tr><tr><td>連結</td><td>○</td><td>投</td></tr><tr><td>反応</td><td>○</td><td>支持 ○</td></tr><tr><td>分化</td><td>○</td><td rowspan="3">その他</td></tr><tr><td>リズム</td><td></td></tr><tr><td>バランス</td><td>○</td></tr></table>	定位	○	走 ○	変換	○	跳	連結	○	投	反応	○	支持 ○	分化	○	その他	リズム		バランス	○
	定位	○	走 ○																		
	変換	○	跳																		
	連結	○	投																		
	反応	○	支持 ○																		
	分化	○	その他																		
	リズム																				
バランス	○																				
<div>遊びの方法／遊びかた・遊びのコツ</div> <div>1) 「寄り道オセロ」(40秒2回)</div> <div>赤、青の2チームに分かれて1回目はJr. Lが、2回目は1年生が行うランニングオセロゲーム(Jr. L各チーム12名、1年生各チーム12名の24名)。以前実施したオセロゲームとの違いは、オセロをひっくり返したら、中央のテーブルに寄り道(タッチ)してから次のコーナーに進む。最初はテーブルの周りから自分の好きなコーナーに進みチームの色にオセロをひっくり返す。そのまま次のコーナーに進まず、真ん中に置いてあるテーブルにタッチしてから次のコーナーに向かう。ひっくり返すオセロがなかったら、テーブルにタッチしてから次のコーナーに進む。終わったらオセロは集めずに、各コーナーのサブ指導者が数えてメモしておきJr. L、1年生それぞれの対戦がおわったら合算して報告する。Jr. Lまたは1年生のうち対戦していない方は、コートの外で応援する。</div> <div>2) 「宝鬼」</div> <div>最初、学生8人が1人6個のケンステップ(計48個)をたすき掛けにして逃げる。それを何も持たない人が追いかけて、最初にタッチした人だけもらえ、逃げ手となる。取れたら逃げ手となりそれ以上は取ることができない。取られて無くなったら追い手になる。ただし、Jr. LはJr. L、から、1年生は1年生から、しかやり取りできない。終了時点でケンステップを持っていない人は次のゲームの最初の鬼になる。</div>	<div>活動でのねらい</div> <div>・「寄り道」という行動が加わることで方向や人を避けるなど空間の意識が高度に求められる。</div> <div>・テーブルをタッチしてから次の場所に行くなどの俊敏な動きを身につける。</div> <div>・短い時間にしゃがむ、立ち上がる、ひっくり返す、方向転換、走るなどの運動を切り替える。</div> <div>・次の場所にひっくり返すオセロがあるかないかの判断をすばやくさせる。</div> <div>※最初にケンステップ持つ学生分ける</div> <div>・学生を捕まえるのが無理ならば他の人を追いかけるあきらめない前向きな姿勢が生まれるよう工夫する。</div> <div>・追い手になった学生は特に速い児童を追いかけて、運動量が保障されるよう意識する。(能力の高い児童を退屈にさせない)</div>																				
<div>遊びの楽しさ</div> <table><tr><td>競争</td><td>運</td><td>模倣</td><td>めまい</td><td>達成</td><td>克服</td><td>その他</td></tr><tr><td>○</td><td></td><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td></td><td>○</td></tr></table>	競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他	○		○	○	○		○							
競争	運	模倣	めまい	達成	克服	その他															
○		○	○	○		○															





#### Ⅳ ま と め

今年度の実践の目標は、1年生の体力向上とJr.Lの育成であったが前者は北翔大学生涯スポーツ学部研究紀要第7号<sup>6)</sup>で報告されることにより、本稿ではJr.Lの育成についてまとめた。

Jr.Lの育成は異年齢児童の運動遊び集団の育成を目的として始まった。当初は大学生指導者のサポート役としての存在であったが、3年目の取り組みである本年度の実践ではJr.Lが1年生に運動遊びの指導を行い、学生指導者がそのサポート役に回るという体制へと移行してきた。実践の回数が進むにつれて指導の仕方にも積極性が見られ、全員が指導経験をする中、複数回指導したいと申し出る指導ペアもいて積極的な様子がみられた。指導ペアが指導する場面を他のJr.Lが観察したり、指導ペア以外のJr.Lが遊び方の指導内容を理解し1年生にルールや遊び方の補足説明を行っている姿が多く見られるようになった。このことは、リーダーとしての意識が芽生えてきたことを意味するものであると考えられる。このように異年齢児童の運動遊び集団の育成を漸進的に進める意義を今後につなげたい。

これまでの一連の実践研究から、次年度の課題は平成27年度の未達成課題である②Jr.Lを育てるためのマニュアルの作成、④いじめや怪我などのリスクから子どもの集団を見守る人的サービスの提供、を踏まえJr.Lの役割を次の段階に進めるための育成方法の開発と人的サポートシステムの構築の段階に来ていると考える。

今日の少子化、いじめ等の社会問題を考える時、子ども主体に考える「異年齢児童の集団で成立する運動遊びの環境づくり」の研究はまだまだ途上であると強く認識する。本学が地域の高等教育機関として貢献できる機会をいただいたことに感謝して実践的研究に邁進したい。

#### 参考文献

- 1) 大宮真一・晴山紫恵子・山本公輔・竹田唯史・増山尚美（2012）江別市における児童の体力向上に関する研究（第5報）—A小学校における「朝の運動遊び」実践プログラムの紹介—。北翔大学短期大学部研究紀要，50：43-58.
- 2) 大宮真一・晴山紫恵子・山本公輔・増山尚美・竹田唯史（2013）江別市における児童の体力向上に関する研究（第7報）—A小学校における「朝の運動遊び」実践プログラムの紹介②—。北翔大学短期大学部研究紀要，51：1-16.
- 3) 大宮真一・晴山紫恵子・石井由依・増山尚美・竹田唯史・山本公輔（2014）江別市における児童の体力向上に関する研究（第9報）—A小学校における「朝の運動遊び」の新たな実践プログラムの紹介—。北翔大学短期大学部研究紀要，52：1-16.
- 4) 大宮真一・晴山紫恵子・石井由依・増山尚美・竹田唯史・山本公輔（2015）江別市における児童の体力向上に関する研究（第11報）—A小学校における「朝の運動遊び」の異学年交流実践プログラム—。北翔大学短期大学部研究紀要，53：21-36.

- 5) 竹田唯史・増山尚美・大宮真一・晴山紫恵子・山本公輔・石井由依(2014) 江別市における児童の体力向上に関する研究(第10報)―A 小学校における朝運動プログラムの実践と効果検証―. 北翔大学生涯スポーツ学部研究紀要, 5:1-14.
- 6) 竹田唯史・石井由依・大宮真一・増山尚美・晴山紫恵子・山本公輔(2016) 江別市における児童の体力向上に関する研究(第14報)―A 小学校における朝運動プログラムの実践と効果検証―. 北翔大学生涯スポーツ学部研究紀要, 7: (印刷中).

## 謝 辞

江別市立文京台小学校校長の松井卓先生をはじめ, 関係教職員諸氏, 対象児童および保護者の皆様のご協力とご理解に深謝申し上げます。

### (付記)

本研究は, 江別市教育委員会から平成27年度江別市大学連携調査研究事業補助金の交付を受けて行われたものである。

